

# TWILIGHT INSCRIPTION



REGLAMENTO

*El Imperio Lazax ha caído. Tras una sangrienta rebelión que sembró la guerra en la galaxia y exterminó a los otrora orgullosos lazax, las diversas facciones galácticas se retiraron a sus mundos natales. Deseosas de un periodo de estabilidad, aprendieron a vivir de nuevo como pueblos soberanos. Ahora, a medida que estas facciones vuelven a hacer acto de presencia en la extensa galaxia, cada una de ellas busca oportunidades para expandir su gran civilización.*

*Pero el aislamiento genera desconfianza. El derrocamiento de los lazax reveló las ambiciones desmedidas de las grandes potencias galácticas, y los recuerdos de las atrocidades cometidas no se olvidan fácilmente. Cada facción conoce el riesgo de que alguna otra pueda adueñarse del trono imperial, poniendo la galaxia bajo su dominio. Esa posibilidad es inaceptable.*

## RESUMEN

En ***Twilight Inscription***, cada jugador asume el papel de una de las facciones principales del universo de ***Twilight Imperium*** a medida que se expande desde su mundo natal por la galaxia. Valiéndose de la superioridad tecnológica, el poder militar y la producción industrial, cada facción desea convertirse en la fuerza predominante de la galaxia.

***Twilight Inscription*** es un juego *roll & write* competitivo para uno a ocho jugadores. De todos sus componentes, el más importante son las hojas en las que los jugadores escribirán con unos rotuladores de tiza líquida. A lo largo de la partida, los jugadores irán marcando de distintas maneras sus hojas, tratando de obtener tantos puntos de victoria como les sea posible. ¡El jugador con más puntos de victoria al final de la partida será el vencedor!

### EL COLONIALISMO EN TWILIGHT IMPERIUM

El universo de ***Twilight Imperium*** explora el desarrollo de grandes potencias después de que se hayan librado del yugo de unas fuerzas imperiales de proporciones galácticas. Para facciones como los Xxcha y los Naaz-Rokha, el amargo legado del colonialismo los incita a buscar formas de expandirse que sean más cooperativas y respetuosas. A su vez, facciones como la Baronía de Letev y el Virus Nekro han elegido emplear métodos mucho más despiadados que abarcan desde la colonización explotadora al genocidio.

Consideramos que incluso un universo ficticio puede acabar reforzando los falsos discursos del colonialismo, por lo que hemos procurado mostrar el colonialismo que forma parte de la ambientación sin glorificarlo. Los invasores y los opresores son descritos como tales, y la violencia ejercida contra los habitantes de un planeta se describe sin edulcorarla. Asimismo, las mecánicas del juego están diseñadas para que los jugadores puedan ampliar su influencia sin recurrir a la conquista de otros pueblos.

# CONTENIDO



1 Reglamento y  
1 Guía de «Aprende jugando»



32 hojas de jugador  
(8 de Navegación, 8 de Expansión, 8 de Industria y 8 de Guerra)



1 hoja de Mecatol Rex



24 cartas de Facción



25 cartas de Evento



12 cartas de Objetivo



16 cartas de Reliquia



12 cartas de Plan



1 carta de Portavoz



8 cartas de Referencia



8 rotuladores de tiza líquida



3 dados negros



3 dados de Potenciación

## ROTULADORES DE TIZA

Antes de la primera partida, es necesario preparar los rotuladores, sacudiéndolos **con los tapones puestos** durante unos 20 segundos. Los rotuladores deberán guardarse con los tapones bien colocados en su sitio.

Los borradores son idóneos para hacer pequeñas correcciones. Antes de borrar una marca, hay que dejarla secar unos 10 segundos para evitar emborronar la hoja.

Para borrar las hojas después de una partida, basta con frotarlas con toallitas de papel **secas**. Estas toallitas se pueden humedecer un poco para eliminar residuos acumulados de tiza.

# PREPARACIÓN

La preparación de la partida requiere llevar a cabo los siguientes pasos. Si quieres ir jugando mientras preparas la partida y aprendes las reglas, cierra este reglamento y lee en su lugar la guía de «Aprende jugando».

1. **Preparar las hojas de jugador:** A cada jugador se le entrega una hoja de Navegación, una hoja de Expansión, una hoja de Industria y una hoja de Guerra elegidas al azar. Cada jugador debe poner sus hojas delante de él en la disposición que se muestra más abajo.

Si los jugadores prefieren tener mucha variedad y oportunidades únicas, deberán utilizar el lado A de sus hojas, que es distinto para todas. Para partidas simétricas en las que todos los jugadores tengan las mismas oportunidades, deberán utilizar el lado B. El indicador de lado figura en la esquina contigua al nombre de cada hoja.

2. **Elegir las facciones:** Se barajan las cartas de Facción y a cada jugador se le reparten tres de ellas. Cada jugador elige una de las cartas que ha recibido, la deja junto a sus hojas, y devuelve el resto a la caja del juego. Si la carta de Facción elegida de un jugador posee un texto con el encabezado «Preparación:», ese texto se resuelve ahora.
3. **Preparar la hoja de Mecatol Rex:** La hoja de Mecatol Rex se coloca en el centro de la mesa tal como se muestra en el diagrama de la página siguiente. Se barajan las cartas de Plan que tienen el dorso de la Etapa II y se pone una de ellas boca abajo debajo de la hoja de Mecatol Rex. Los demás Planes de la Etapa II se devuelven a la caja del juego. Este procedimiento se repite para las cartas de Plan de las Etapas III y IV.



Plan de la Etapa II

En las partidas de uno y dos jugadores, se aplica la preparación descrita en la página 18 para modificar este paso y elegir una dificultad.

1



Indicador de lado



Carta de Facción

Hojas de jugador

## DISPOSICIÓN DE LAS HOJAS DE JUGADOR

La disposición que se muestra arriba es la recomendada, pero los jugadores son libres de colocar sus hojas como mejor les convenga según el espacio disponible en la mesa, su manera de escribir, etcétera. Los jugadores también podrán modificar siempre que quieran la posición de sus hojas durante la partida.

**4. Preparar el mazo de Eventos:** Las cartas de Evento se separan en diez montones según sus dorsos (el color y el número de Etapa). Cada montón se baraja con todas sus cartas boca abajo. Luego, las cartas de la Etapa V se apilan boca abajo, empezando con una carta azul como fondo de la pila y alternando entre cartas azules y negras. Las demás Etapas se apilan del mismo modo. Por último, todas las Etapas se combinan en un solo mazo que tendrá la Etapa V en su parte inferior y la Etapa I en la superior. El mazo combinado resultante se sitúa junto a la hoja de Mecatol Rex.

**5. Revelar los Objetivos:** Las cartas de Objetivo se separan según su tipo (Navegación, Expansión, Industria y Guerra) y se baraja cada tipo por separado. Se coloca una carta elegida al azar de cada tipo encima de la hoja de Mecatol Rex; el lado de la carta en cuya parte inferior figuran dos valores de puntos de victoria (↗) debe quedar boca arriba. Todos los demás Objetivos se devuelven a la caja del juego.



*Etapa V formada y apilada en el fondo del mazo*



*Dados*



*Tipo de Objetivo*

*Dos valores de PV boca arriba*



*Mazo de Reliquias*



*Hoja de Mecatol Rex*



*Cartas de Plan*



*Mazo de Eventos*

**6. Preparar los demás componentes:** Se baraja el mazo de Reliquias. Este mazo y los dados se ponen junto a la hoja de Mecatol Rex. A cada jugador se le entrega una carta de Referencia y un rotulador de tiza líquida.



*Rotulador*



*Carta de Referencia*

**7. Escoger al Portavoz:** Se entrega la carta de Portavoz al jugador más experimentado, pues el Portavoz tendrá la responsabilidad de procurar que la partida transcurra correctamente. El Portavoz empieza la primera ronda dándole la vuelta a la primera carta del mazo de Eventos.



*Carta de Portavoz*

# CONCEPTOS FUNDAMENTALES

Esta sección explica los conceptos fundamentales para poder comprender cómo se juega a *Twilight Inscription*.

## HOJAS DE JUGADOR

Las hojas de cada jugador representan sus progresos para convertirse en una gran potencia galáctica. Cada jugador decidirá en qué hojas centrar sus esfuerzos, convirtiéndose en una civilización de exploradores eruditos, industriales belicosos, expansionistas diplomáticos o cualquier otra cosa.



Es posible ganar la partida centrándose en unas pocas hojas o invirtiendo eficientemente en las cuatro. A los jugadores noveles se les recomienda centrarse en las hojas de Navegación y de Expansión mientras aún están aprendiendo cómo se juega.

Las hojas de cada jugador son de su propiedad exclusiva; los jugadores nunca hacen marcas en hojas pertenecientes a otro jugador.

## VENTAJAS

Los jugadores hacen marcas en sus hojas con el propósito de reclamar **VENTAJAS**, que son los iconos que aparecen dentro de círculos de puntos o de guiones, y cada hoja posee una manera distinta de reclamar sus ventajas. Las hay de muchos tipos, pero los jugadores deben prestar especial atención a las ventajas de Puntos de victoria (✦), que determinan las puntuaciones al final de la partida.

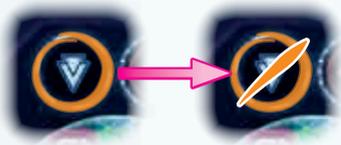


Ventaja de Puntos de victoria

Cuando un jugador reclama una ventaja, traza un círculo a su alrededor:



Las ventajas con un contorno **de puntos** poseen un efecto que el jugador debe resolver de inmediato. Las ventajas con un contorno **de guiones** no poseen ningún efecto inmediato y pueden reservarse hasta el momento en que el jugador quiera gastarlas. Para gastar una ventaja, el jugador traza una raya para tacharla.



Gasto de una ventaja ✦

La lista completa de ventajas y sus correspondientes efectos se describe más adelante en la página 15.

## RECURSOS

La manera principal en que los jugadores hacen marcas en sus hojas es mediante el gasto de **RECURSOS**. Existen tres recursos: de Material (⊞), de Influencia (⊞) y de Investigación (⊞). Dados y cartas proporcionan estos recursos para que los jugadores los gasten en sus hojas.



Material



Influencia



Investigación

Cada hoja emplea los recursos de un modo distinto, pero todas siguen estas dos normas:

◆ **Tachar un icono idéntico:** Los jugadores pueden gastar un recurso para tachar un icono idéntico al del recurso.



Gasto de 3 ⊞ en la hoja de Guerra para producir un Crucero.

◆ **Usar un icono de sumario:** Las hojas de Navegación y de Industria poseen un sumario de iconos. Los jugadores pueden gastar un recurso para resolver el efecto indicado junto a ese mismo icono en el sumario. Nunca se hacen marcas en los iconos de los sumarios.



Gasto de 1 ⊞ en la hoja de Navegación para reclamar un sistema.

Las reglas completas para hacer marcas en cada hoja se explican más adelante.

# CÓMO SE JUEGA

La partida se juega a lo largo de una serie de rondas. En cada una, el Portavoz revela la primera carta del mazo de Eventos, la lee en voz alta y los jugadores siguen las instrucciones indicadas en ella. A continuación, la carta se deja en una pila de descartes junto al mazo de Eventos y da comienzo una nueva ronda. La partida prosigue de esta manera hasta que todos los jugadores resuelvan el evento de la Etapa V «Un trono vacante», que pone fin a la partida.

Existen cuatro tipos de cartas de Evento: de Estrategia, de Guerra, de Consejo y de Producción. Las reglas para cada tipo se explican a continuación.



Tipo de carta de Evento

## ROTULADORES SOBRE LA MESA

Todas las cartas de Evento conllevan que los jugadores hagan de algún modo marcas en sus hojas simultáneamente. El Portavoz es el responsable de determinar cuándo han terminado de hacer marcas todos los jugadores para que la partida pueda proseguir. Para facilitar su tarea, conviene que los jugadores vuelvan a ponerle el tapón a sus rotuladores y los dejen encima de la mesa para indicar que han terminado de marcar sus hojas.



Puesto que los jugadores tendrán que acordarse numerosas veces de cuál de sus hojas está «activa» tras terminar de hacer marcas en ella, pueden dejar su rotulador junto a esa hoja como recordatorio.

## EVENTOS DE ESTRATEGIA

La mayoría de las cartas del mazo de Eventos son de Estrategia; estos eventos proporcionan a los jugadores los recursos que gastarán para hacer marcas en sus hojas. Para resolver un Evento de Estrategia, los jugadores llevan a cabo juntos los siguientes pasos:

### 1. Elegir la hoja activa y gastar los recursos de la carta:

Cada jugador elige una de sus cuatro hojas para que sea su **HOJA ACTIVA** hasta el final de la ronda. A continuación, cada jugador gasta los recursos proporcionados por la carta de Evento para hacer marcas en esa hoja.



Recursos de un Evento de Estrategia

### 2. El Portavoz tira los dados: El Portavoz tira los seis dados del juego.

3. **Gastar los recursos de los dados:** Cada jugador gasta los recursos proporcionados por los **dados negros** para hacer marcas en su hoja activa. Si un jugador ha desbloqueado algún dado de Potenciación en su hoja activa, ese jugador también puede gastar los recursos de los dados desbloqueados (los dados de Potenciación se explican más adelante en la página 16).



Se gastan en la hoja activa



Si están desbloqueados, se gastan en la hoja activa

Durante los Eventos de Estrategia, los jugadores también pueden gastar sus ventajas reclamadas para hacer marcas en su hoja activa. Un jugador puede gastar ventajas **de cualquiera** de sus hojas.

También se aplican las siguientes restricciones:

- ♦ Los jugadores **no pueden** hacer marcas en hojas inactivas excepto para tachar una ventaja gastada o si algún efecto de juego se lo indica.
- ♦ Los jugadores **no pueden** mirar las hojas de los demás jugadores hasta que hayan terminado de hacer marcas en su propia hoja activa.

Cada hoja posee sus propias reglas respecto al modo de hacer marcas en ella. Las reglas para hacer marcas en cada hoja se explican a continuación.

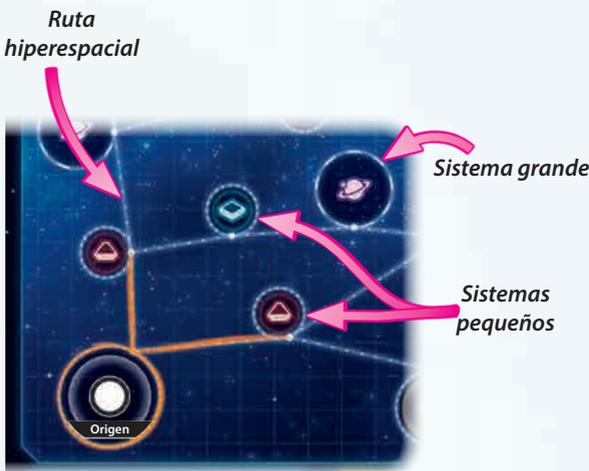
## NAVEGACIÓN

La hoja de Navegación de cada jugador le permite explorar la galaxia en busca de ventajas y redescubrir Mecatol Rex, la antigua capital del Imperio Lazax. Las ventajas de Planeta (🌌) que hay aquí son de especial importancia porque se pueden gastar en la hoja de Expansión para desbloquear planetas.



La hoja de Navegación consiste en una red de **RUTAS HIPERESPACIALES**, representadas por líneas de puntos, y **SISTEMAS**, representados por los círculos grandes o pequeños que están conectados a las rutas hiperespaciales. Casi todos los sistemas contienen alguna ventaja, pero algunos están vacíos.

Mediante el gasto de recursos, un jugador puede explorar y reclamar sistemas. Un sistema se considera explorado cuando se traza una línea hasta él, y queda reclamado cuando se traza un círculo a su alrededor. Al comienzo de la partida, cada jugador ya ha reclamado su sistema de origen, y los sistemas adyacentes conectados por líneas impresas de color naranja ya están explorados.



## EXPLORACIÓN DE UN SISTEMA

Para explorar un sistema, el jugador gasta un recurso de Material (🔧) o uno de Investigación (🔍) tal como se indica en el sumario de iconos de esa hoja. A continuación, el jugador traza una línea continua a lo largo de una ruta hiperespacial desde un sistema explorado a un sistema inexplorado.



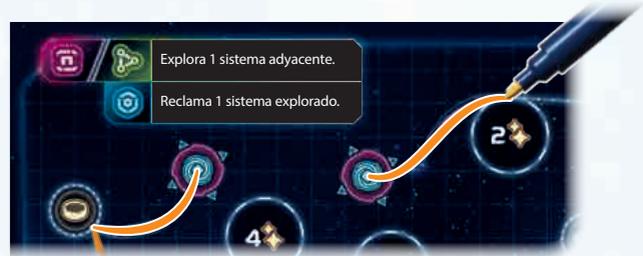
El jugador gasta un 🔧 para explorar desde el sistema 🌌 al sistema 🌌 adyacente.

Algunos sistemas están conectados a un agujero de gusano (🌀). Los agujeros de gusano ofrecen atajos a territorios distantes y acceso a ventajas excepcionales, pero los jugadores deben desbloquear la Tecnología de «Motor gravitatorio» antes de poder explorar a través de agujeros de gusano (las Tecnologías se describen en la página 16).



Agujero de gusano

Para explorar a través de un agujero de gusano, el jugador traza una línea continua hasta él. Acto seguido, elige otro agujero de gusano que aparezca en su hoja de Navegación y traza una línea continua desde él hasta el sistema con el que esté conectado.



El jugador gasta un 🔧 para explorar desde el sistema 🌌 hasta el sistema 2 🌌 a través de un agujero de gusano.

## RECLAMAR UN SISTEMA

Para reclamar un sistema explorado, el jugador gasta un recurso de Influencia (🌟) tal como se indica en el sumario de iconos. A continuación, el jugador traza un círculo alrededor del sistema; si dicho sistema contiene alguna ventaja, el jugador la reclama.



El jugador gasta un 🌟 para reclamar el sistema 🌌 que ha explorado.

Reclamar el sistema Mecatol Rex proporciona varias recompensas, especialmente al primer jugador que lo haga; este sistema se describe en el apartado «Hoja de Mecatol Rex» de la página 16.

# EXPANSIÓN

La hoja de Expansión de cada jugador le proporciona numerosas ventajas que mejoran la efectividad de las otras. Esta hoja también proporciona la principal fuente de Población, la cual puede valer muchos puntos de victoria.



La hoja de Expansión contiene varios PLANETAS que empiezan la partida bloqueados y no están disponibles para su desarrollo. Para desbloquear uno de estos planetas, el jugador debe gastar una ventaja de Planeta (🌌) para tachar el icono 🌌 que figura junto al nombre del planeta.



*El jugador gasta una ventaja 🌌 de la hoja de Navegación par desbloquear el planeta Arinam.*

Para desarrollar un planeta desbloqueado, el jugador gasta recursos: por cada recurso que gaste, tachará un icono idéntico en ese planeta. Una vez tachados todos los iconos de recursos en una fila o una columna, el jugador reclama la ventaja que figura junto a ella.



*El jugador gasta dos 🌌 y reclama la ventaja 🏆 porque esa fila está completamente desarrollada.*

La hoja de Expansión también contiene tres puertos espaciales que pueden construirse. Para ello, el jugador gasta una ventaja de Planeta (🌌) o bien gasta recursos para tachar todos los iconos en esa fila. Después de que un puerto espacial sea construido, el jugador reclama la ventaja asociada trazando un círculo a su alrededor.



*Para construir el puerto espacial inferior, el jugador debe gastar una ventaja 🌌 o un recurso 🌌 más.*

## MEDIDOR DE RECURSOS

En la parte superior de la hoja de Expansión hay un medidor de Recursos. Esta parte de la hoja **no posee ningún efecto de juego**; solo es una herramienta para ayudar al jugador a llevar la cuenta de los recursos que ha gastado durante una ronda. Al final de cada ronda, el jugador borrará todo lo anotado en el medidor para prepararlo para la siguiente ronda. El medidor puede utilizarse independientemente de cuál sea la hoja activa.



# INDUSTRIA

La hoja de Industria representa la inversión económica y en infraestructura de una facción.



La hoja de Industria contiene el mapa industrial de la facción. Mediante el gasto de recursos, el jugador puede desechar (tachando) o reclamar (rodeando con un círculo) casillas del mapa. Las casillas no se pueden marcar de ambas formas; una casilla reclamada no puede ser desechara, y viceversa. En cada mapa hay impresa una casilla desechara.

Cada casilla del mapa contiene una ventaja. Desechar una casilla destruye su ventaja, pero esto suele ser un sacrificio necesario, pues las casillas no pueden reclamarse a menos que estén adyacentes a alguna casilla desechara. Por lo tanto, es crucial hallar un equilibrio entre desechar y reclamar.

Para desechar una casilla, el jugador gasta un recurso de Material  tal como se indica en el sumario de iconos. Acto seguido, el jugador tacha una casilla que esté adyacente a una casilla **desechara** o **reclamada** (en otras palabras, adyacente a cualquier casilla marcada).



El mapa industrial

Para reclamar una casilla, el jugador gasta un recurso de Influencia  o de Investigación  tal como se indica en el sumario de iconos. Acto seguido, el jugador traza un círculo alrededor de la ventaja de una casilla que esté adyacente a alguna casilla **desechara**.

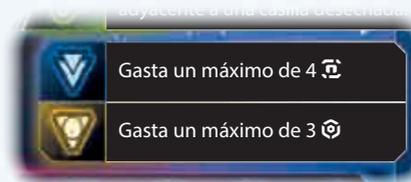


Estas siete casillas pueden ser desecharas...



...pero solo cinco de ellas pueden ser reclamadas.

Tal como se indica en el sumario de iconos, hay dos ventajas de Especialidad ( y ) que pueden gastarse como varios recursos  o . Estos recursos se gastan de uno en uno, pero dicho gasto no puede interrumpirse para gastar otros recursos o ventajas.



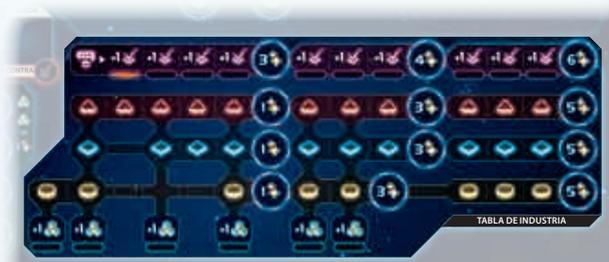
Ciertas casillas del mapa contienen una «X» de puntos con una pestaña donde figura una ventaja de Especialidad. Estas casillas no pueden marcarse de la manera normal. En vez de eso, el jugador debe gastar la ventaja de Especialidad indicada en la pestaña para desechar esa casilla. Esto puede permitir llegar rápidamente a una sección lejana del mapa, o conceder acceso a una sección previamente aislada.



El jugador puede gastar una ventaja  para desechar la casilla con una «X» de puntos.

## TABLA DE INDUSTRIA

Esta hoja también contiene una tabla que muestra el número de Consejeros (☞) y Exportaciones (⚠, ⚡ y ⚙) que el jugador ha reclamado.



La Tabla de Industria

Los Consejeros permiten al jugador reclamar votos (☞) durante los Eventos de Consejo. Cuando un jugador reclama un Consejero, independientemente de en qué hoja fue reclamado, desbloquea **inmediatamente** el icono «+1☞» situado más a la izquierda en la tabla, subrayándolo. Si el jugador desbloquea todos los iconos «+1☞» situados a la izquierda de una ventaja de Puntos de victoria (☞), reclama dicha ventaja.



Cuando el jugador reclama una ventaja ☞, desbloquea el siguiente icono «+1☞» en la Tabla de Industria.

Las Exportaciones permiten al jugador reclamar Mercancías (☞) durante los Eventos de Producción. Existen tres tipos de Exportaciones (⚠, ⚡ y ⚙), y cada ventaja de Exportación vale por una o dos Exportaciones del tipo indicado.



Exportaciones individuales y dobles de cada tipo

Cuando un jugador reclama una Exportación, independientemente de en qué hoja fue reclamada, tacha **inmediatamente** el icono sin marcar de ese tipo situado más a la izquierda en la tabla. Si el jugador tacha todos los iconos de Exportación situados a la izquierda de una ventaja de Puntos de victoria (☞), reclama dicha ventaja. Si tacha todos los iconos de Exportación encima de un icono «+1☞», lo desbloquea, subrayando ese icono.

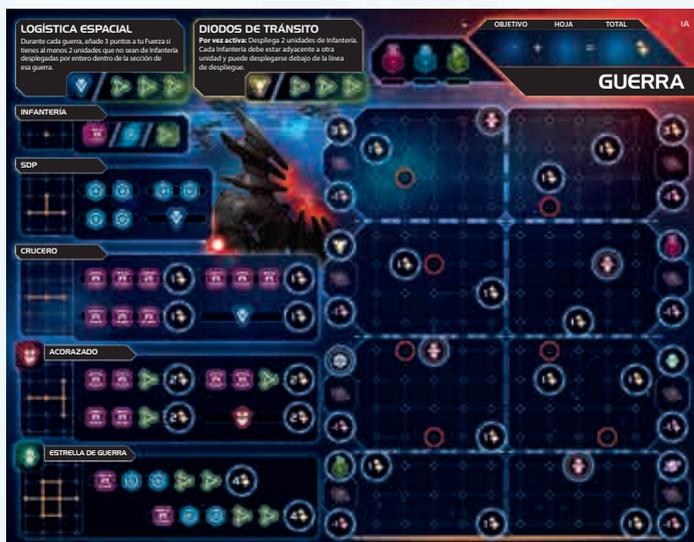


El jugador reclama un ⚠ y un ⚙. Todos los iconos de Exportación encima del segundo icono «+1☞» están tachados, de modo que lo desbloquea.



# GUERRA

La hoja de Guerra representa las fuerzas militares de un jugador y los resultados de conflictos con sus dos **VECINOS**, que son los jugadores que tiene sentados a cada lado. Mediante el gasto de recursos, cada jugador produce y despliega unidades para combatir a sus vecinos y reclamar botines de guerra.



## PRODUCCIÓN DE UNIDADES

Esta hoja muestra numerosos tipos de unidades. Cada unidad posee un coste, una figura, y puede tener una ventaja de Puntos de victoria (♣). El coste y la ventaja de Puntos de victoria de una unidad individual están indicados a lo largo de una franja horizontal (es decir, un Crucero cuesta tres ♣ y vale 1♣).



Para **PRODUCIR** una unidad, el jugador gasta recursos para tachar los iconos correspondientes en el coste de la unidad. Estos iconos pueden tacharse en cualquier orden. Cuando se tacha el último icono del coste, se produce la unidad; el jugador reclama la ventaja de Puntos de victoria (♣) de la unidad y debe desplegarla, lo que se explica a continuación. La Infantería cuesta un único recurso de cualquier tipo y puede producirse en cantidades ilimitadas, pero todos los demás tipos de unidades están limitados al número que aparece en la hoja.

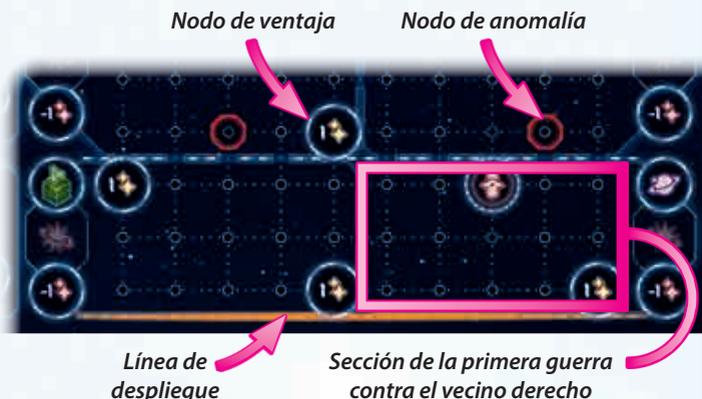
Los dos tipos de unidades en la parte inferior, los Acorazados y las Estrellas de guerra, empiezan la partida bloqueados. Un jugador no puede empezar a producir estas unidades hasta haber gastado la ventaja de Especialidad (♣ o ♠) que figura junto al nombre para tachar ese icono.



## DESPLIEGUE DE UNIDADES

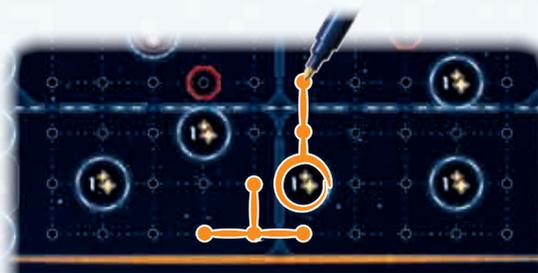
Las unidades se despliegan en el mapa de guerra, que está dividido en ocho **SECCIONES**: cuatro en la mitad izquierda del mapa y cuatro en la mitad derecha. El jugador despliega unidades en las secciones de la mitad izquierda para oponerse al vecino de su izquierda, y despliega unidades en la mitad derecha para oponerse al vecino de su derecha. Las dos secciones inferiores se usan para el primer Evento de Guerra, las dos secciones siguientes sirven para el segundo Evento de Guerra, y así sucesivamente.

La línea inferior del mapa es la **LÍNEA DE DESPLIEGUE** inicial, que indica dónde empiezan los jugadores a desplegar sus unidades. Estas se despliegan en los **NODOS** del mapa. Algunos de estos nodos contienen ventajas o **ANOMALÍAS**.



Para **DESPLIEGAR** una unidad, el jugador dibuja la figura de esa unidad en el mapa de guerra, siguiendo estas reglas:

- ◆ La figura puede dibujarse girada o invertida.
- ◆ Toda la figura debe estar encima de la línea de despliegue.
- ◆ Parte de la figura debe estar en la primera fila de nodos encima de la línea de despliegue o adyacente a otra unidad.
- ◆ La figura no puede dibujarse sobre un nodo de anomalía o sobre un nodo ocupado por otra unidad.
- ◆ Si se dibuja una unidad sobre un nodo de ventaja, se reclama esa ventaja (trazando un círculo a su alrededor).



*El jugador despliega un SDP. A continuación, despliega un Crucero adyacente al SDP, reclamando una ventaja 1♣.*

Durante una guerra, cada nodo que haya sido marcado por un jugador se añade a la Fuerza de ese jugador. Las guerras se resuelven cuando se roba una carta de Evento de Guerra, tal como se explica a continuación.

# EVENTOS DE GUERRA

Las cartas de Eventos de Guerra representan tensiones galácticas que estallan en forma de conflictos armados. Cada Etapa del mazo de Eventos, con la excepción de la primera, contiene un Evento de Guerra. Cuando se revela una de estas cartas, todos los jugadores resuelven una guerra contra **cada uno de sus vecinos**. Ganar guerras proporciona a los jugadores valiosas ventajas, mientras que perderlas les cuesta preciados puntos de victoria.

La **FUERZA** de un jugador durante una guerra se verá determinada por la cantidad de nodos que tenga marcados en su hoja de Guerra. Cada nodo que esté marcado (esto incluye los nodos de ventajas) sumará un punto de Fuerza a la sección a la que pertenece.



Para el primer Evento de Guerra, este jugador posee tres puntos de Fuerza contra su vecino izquierdo y cuatro contra el derecho.

La Fuerza no se transfiere de sección en sección, por lo que los jugadores tendrán que seguir desplegando unidades en cada sección para mantener su potencia militar.

Para resolver una carta de Evento de Guerra, los jugadores llevan a cabo los siguientes pasos:

- 1. Avanzar la línea de despliegue:** Se traza una línea sobre la siguiente línea horizontal discontinua del mapa de guerra. Esta pasa a ser la nueva línea de despliegue.
- 2. Calcular la Fuerza contra el vecino izquierdo:** Cada jugador cuenta la cantidad de nodos marcados en la sección izquierda justo debajo de la nueva línea de despliegue. Acto seguido, añade toda bonificación de otras fuentes (como la Tecnología de «Logística espacial») y escribe el valor total en la casilla situada a la izquierda de la sección.
- 3. Calcular la Fuerza contra el vecino derecho:** Cada jugador repite el paso 2, aplicándolo esta vez a la sección derecha justo debajo de la nueva línea de despliegue.
- 4. Comparar Fuerzas con el vecino izquierdo:** Cada jugador compara el número en su casilla de Fuerza izquierda con el número en la casilla de Fuerza derecha del vecino sentado a su izquierda. Si la Fuerza del jugador supera la del vecino, el jugador gana esa guerra y rodea con un círculo la ventaja que hay encima de su casilla de Fuerza izquierda. Si la Fuerza del jugador es inferior a la del vecino, el jugador pierde esa guerra y rodea con un círculo la ventaja  $\downarrow$  con un valor negativo que hay debajo de su casilla de Fuerza izquierda. En caso de empate, el jugador tacha las dos ventajas de la casilla de Fuerza izquierda; nadie gana ni pierde esa guerra.
- 5. Comparar Fuerzas con el vecino derecho:** Cada jugador repite el paso 4, comparando esta vez su casilla de Fuerza derecha con la casilla de Fuerza izquierda del vecino sentado a su derecha.

Después de que todo el mundo haya resuelto sus guerras, empieza una nueva ronda.

## EJEMPLO DE EVENTO DE GUERRA

Los Emiratos de Hacan resuelven las primeras guerras con su vecino izquierdo, los Titanes, y su vecino derecho, los Arborec.

- 1.** Primero, los Emiratos avanzan su línea de despliegue a la parte superior de la primera pareja de secciones del mapa de guerra, que serán las utilizadas para este Evento de Guerra.



- 2.** En la sección izquierda, los Emiratos poseen seis nodos marcados, por lo que escriben «6» en su casilla de Fuerza izquierda. Su Fuerza en la sección derecha es «2».



- 3.** Los seis puntos de Fuerza de los Emiratos superan los tres puntos de Fuerza de los Titanes, por lo que los Emiratos ganan esa guerra. Reclaman la ventaja  $\uparrow$  encima de su casilla de Fuerza y los Titanes reclaman la ventaja  $-1\downarrow$ .



- 4.** Los Emiratos y los Arborec poseen la misma Fuerza, por lo que nadie gana esa guerra, y ambos tachan las dos ventajas junto a sus respectivas casillas de Fuerza.



## EVENTOS DE PRODUCCIÓN

Las cartas de Eventos de Producción representan la potencia económica de cada facción dando frutos. Durante la partida ocurrirán tres Eventos de Producción (en las Etapas II, III y IV).

Cuando se revela una carta de Evento de Producción, los jugadores reclaman Mercancías. Cada jugador rodeará con un círculo una ventaja de Mercancía (☼) en su hoja de Industria por cada icono «+1☼» que haya desbloqueado en su Tabla de Industria.

Después de que todo el mundo haya resuelto el Evento de Producción, empieza una nueva ronda.



*El jugador ha desbloqueado dos iconos «+1☼», por lo que reclama dos Mercancías.*

## EVENTOS DE CONSEJO

Los Eventos de Consejo representan la convocatoria del Consejo Galáctico. Durante estos Eventos, los jugadores participan en la votación de un ambicioso Plan, con la esperanza de obtener la resolución que más les interesa. Durante la partida ocurrirán tres Eventos de Consejo (en las Etapas II, III y IV).

Cuando se revela una carta de Evento de Consejo, los jugadores reclaman votos. Cada jugador rodea con un círculo una ventaja de Voto (✓) en su hoja de Industria por cada icono «+1✓» que haya desbloqueado en su Tabla de Industria. El primer icono «+1✓» está desbloqueado por defecto, por lo que los jugadores siempre reclamarán un mínimo de un voto.



*El jugador ha desbloqueado dos iconos «+1✓» en la Tabla de Industria, por lo que reclama dos ✓.*

Después de reclamar los votos, el Portavoz revela la carta de Plan indicada en la carta de Evento de Consejo. Cada Plan tiene una resolución «A favor» y otra «En contra»; los jugadores pueden emitir votos a favor de cualquiera de las resoluciones o abstenerse de votar.

Para votar un Plan, los jugadores siguen estos pasos:

- 1. Anunciar el Plan:** El Portavoz lee el Plan en voz alta y los jugadores debaten los méritos de cada resolución.
- 2. Emitir los votos:** Cada jugador toma su hoja de Industria. En la casilla de votación, cada jugador dibuja **en secreto** un signo de verificación al lado de «A favor» o «En contra» y escribe cuántos de sus votos (✓) va a emitir. Si un jugador desea abstenerse, basta con que no escriba nada en la casilla de votación.
- 3. Declarar los votos:** Empezando por el jugador a la izquierda del Portavoz y prosiguiendo en sentido horario, cada jugador revela cómo ha votado. El Portavoz anota los votos para cada resolución en la hoja de Mecatol Rex.
- 4. Aplicar la resolución:** El Portavoz contabiliza los votos emitidos para cada resolución y los jugadores resuelven la que haya recibido más votos. En caso de un empate, el Portavoz tira un dado negro. Si sale 6, se resuelve la resolución «A favor»; si sale 2 o 3, se resuelve la resolución «En contra».
- 5. Gastar los votos:** Cada jugador tacha tantas de sus ventajas de Voto (✓) reclamadas como la cantidad de votos que ha emitido. Luego, se borran las casillas de votaciones y los votos anotados en la hoja de Mecatol Rex.



*Este jugador ha emitido tres votos, por lo que tacha tres ventajas de Voto (✓) reclamadas.*

Después de que todo el mundo haya gastado los votos que ha emitido, empieza una nueva ronda.



# REGLAS ADICIONALES

Esta sección explica reglas adicionales que son necesarias para jugar una partida.

## VENTAJAS

Las ventajas son iconos con un contorno de puntos o de guiones. Las que tienen un contorno **de puntos** poseen un efecto inmediato que el jugador debe resolver en el momento de reclamar la ventaja. Estas ventajas no se gastan y por lo tanto no se tachan, aunque algunas capacidades permiten al jugador gastar una ventaja con un contorno de puntos para generar un efecto adicional.

Las ventajas con un contorno **de guiones** no poseen ningún efecto inmediato; se resuelven cuando el jugador elige gastarlas durante un Evento de Estrategia. Cuando un jugador gasta una ventaja, traza una raya para tacharla.



Los efectos de cada ventaja se explican aquí.



**Puntos de victoria:** Esta ventaja vale tantos puntos de victoria al final de la partida como el número que figura en ella.



**Planeta:** Esta ventaja se gasta en la hoja de Expansión para desbloquear un planeta o construir un puerto espacial.



**Mercancía:** Los jugadores pueden gastar Mercancías mientras resuelven una carta de Evento de Estrategia. Cada Mercancía gastada por un jugador le proporciona un recurso de su elección (☑, ☑ o ☑) para gastarlo en su hoja activa. Cuando a un jugador se le pide que gaste Mercancías «gratuitas», no reclama ni tacha ninguna ventaja de Mercancía.



**Voto:** Los jugadores gastan votos para favorecer cierta resolución de un Plan. Cuando a un jugador se le pide que gaste votos «gratuitos», no reclama ni tacha ninguna ventaja de Voto.



**Especialidad:** Estas ventajas se gastan para desbloquear Tecnologías. También se gastan en la hoja de Guerra para desbloquear unidades avanzadas (Acorazados o Estrellas de guerra) o para producir ciertas unidades. En la hoja de Industria, algunas ventajas de Especialidad se gastan tal como se indica en el sumario de iconos o para desechar casillas concretas del mapa.



**Potenciación:** Cuando un jugador gasta una de estas ventajas, desbloquea el correspondiente dado de Potenciación en su hoja activa. Esto permite al jugador gastar los recursos de ese dado mientras esa hoja está activa.



**Exportaciones:** Cuando un jugador reclama una Exportación, tacha inmediatamente el siguiente icono de ese tipo en la Tabla de Industria. Llenando filas de esa tabla, los jugadores pueden reclamar ventajas de Puntos de victoria (↗), y llenando columnas de esa tabla, pueden reclamar más Exportaciones (☑) durante los Eventos de Producción.



**Consejero:** Cuando un jugador reclama un Consejero, desbloquea inmediatamente el siguiente icono «+1☑» en su Tabla de Industria, subrayándolo. Al desbloquear estos iconos, los jugadores pueden reclamar ventajas de Puntos de victoria (↗) y pueden reclamar más votos (☑) durante los Eventos de Consejo.



**Población:** Cuando un jugador reclama esta ventaja, reclama inmediatamente la siguiente ventaja de Puntos de victoria (↗) del medidor de Población (☑) en la hoja de Expansión, empezando por la parte inferior del medidor.



**Facción:** Cuando un jugador reclama esta ventaja, resuelve de inmediato la capacidad ☑ de su facción.



**Reliquia:** Cuando un jugador reclama esta ventaja en la hoja de Navegación, roba inmediatamente la primera carta del mazo de Reliquias, la guarda en su mano y escribe el valor en puntos de victoria (↗) de esa reliquia en la casilla junto al sistema ☑.



**Vecino:** Representando el territorio de un vecino, esta ventaja añade un punto de Fuerza a todas las guerras contra el vecino en la dirección indicada por la flecha del icono (es decir, el icono superior mostrado aquí añade un punto de Fuerza contra el vecino de la izquierda). Cuando un jugador reclama esta ventaja, escribe «+1» en cada casilla de Fuerza de la mitad pertinente del mapa de guerra como recordatorio.



## HOJA DE MECATOL REX

Mecatol Rex es la capital del desaparecido Imperio Lazax y la sede del Consejo Galáctico. Cuando un jugador reclama el sistema Mecatol Rex en su hoja de Navegación, escribe el nombre de su facción en la posición más alta que siga vacía en la hoja de Mecatol Rex. El jugador reclama automáticamente el número de votos (✓) indicados junto a esa posición, rodeando con un círculo votos en su hoja de Industria. A continuación, el jugador escribe el número de puntos de victoria (✦) para esa posición en la casilla vacía junto al sistema Mecatol Rex.

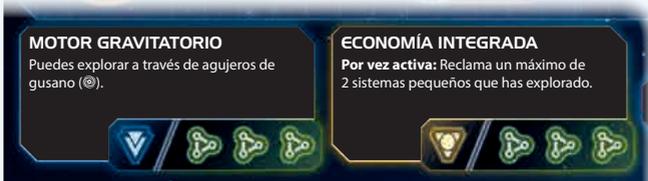


*Los Arborec son la segunda facción en reclamar el sistema Mecatol Rex, por lo que reclaman cuatro votos y cinco puntos de victoria.*

Si varios jugadores reclaman el sistema Mecatol Rex durante el mismo paso de una ronda, cada uno de ellos escribe su nombre con normalidad, pero recibe las recompensas indicadas para la posición más alta que ha sido rellenada durante ese paso (por ejemplo, si tanto la tercera como la cuarta posición son rellenadas durante el mismo paso, ambos jugadores reciben los tres puntos de victoria y los tres votos indicados para la tercera posición).

## TECNOLOGÍAS

Cada hoja posee dos Tecnologías que pueden ser desbloqueadas. Un jugador puede gastar recursos de Investigación (🔍) para tachar iconos 🔍 en las Tecnologías de su hoja activa; una Tecnología queda desbloqueada cuando todos sus iconos 🔍 están tachados. De forma alternativa, un jugador puede desbloquear una Tecnología gastando la ventaja de Especialidad indicada en su coste.



*Las Tecnologías de la hoja de Navegación*

Las Tecnologías desbloqueadas se resuelven tal como se explica en su texto. Si una Tecnología posee el encabezado «Por vez activa:», eso significa que puede resolverse una sola vez en cada ronda en que esa hoja esté activa.

## DADOS DE POTENCIACIÓN

Los dados de Potenciación representan los esfuerzos que una facción concentra en un aspecto concreto de su civilización. Cada dado de Potenciación muestra un único tipo de recurso en él, y dos de sus caras muestran dos iconos en vez de uno.

A pesar de que los dados de Potenciación se tiran durante cada Evento de Estrategia, un jugador no puede usar un dado de Potenciación a menos que lo tenga desbloqueado en su hoja activa. Para desbloquear un dado de Potenciación, el jugador debe gastar la ventaja de Potenciación correspondiente a ese dado. Luego, el jugador subrayará el icono de ese dado que figura junto al nombre de la hoja activa. Mientras esa hoja esté activa, el jugador podrá gastar los recursos obtenidos en ese dado (incluso durante la ronda en que lo desbloqueó).



*Desbloqueo de un dado de Potenciación (🎲) de color rojo.*

## CARTAS DE FACCIÓN

Cada jugador asume el papel de una facción del universo de *Twilight Imperium*, la cual está representada por una carta de Facción. Dichas cartas poseen potentes capacidades que benefician a los jugadores en uno o más aspectos de la partida.

Cada jugador puede utilizar la primera capacidad de su carta de Facción desde el principio de la partida, resolviéndola tal como se explica en el texto de la capacidad. La segunda capacidad se resuelve cada vez que el jugador reclama una ventaja de Facción (👑).



## CARTAS DE RELIQUIA

Las cartas de Reliquia proporcionan potentes efectos de un solo uso y también valen puntos de victoria. Cuando un jugador reclama un sistema de Reliquia (🏴‍☠️) en su hoja de Navegación, roba una carta de Reliquia y escribe el valor en puntos de victoria de esa carta en la casilla vacía junto al sistema 🏴‍☠️.



*El jugador roba una carta de Reliquia que vale cuatro puntos de victoria, por lo que escribe «4» al lado del sistema de Reliquia.*

Las cartas de Reliquia se juegan tal como se explica en la propia carta. Si una carta de Reliquia no requiere ser jugada de inmediato, se guarda en secreto en la mano del jugador hasta que este decida jugarla. Después de que un jugador juegue una reliquia, la deja boca arriba junto su carta de Facción.

## OBJETIVOS

Los Objetivos permiten a los jugadores reclamar puntos de victoria adicionales, especialmente al primer jugador que completa el Objetivo.

Cada Objetivo corresponde a una de las cuatro hojas de jugador. Cuando un jugador completa la condición especificada en el Objetivo, lo anuncia y escribe el valor en puntos de victoria (✦) del Objetivo en la casilla «Objetivo» de la hoja correspondiente.

Cada Objetivo posee dos valores de puntos de victoria. El jugador que sea el primero en completar el Objetivo recibirá el valor más alto; todos los demás jugadores que lo completen recibirán el valor más bajo. Cuando un Objetivo es completado por primera vez, se le da la vuelta a su carta como recordatorio de que el valor más alto ya no está disponible.

Si varios jugadores se convierten en los primeros en completar un Objetivo durante el mismo paso de una ronda, ambos reciben el valor más alto.



Este jugador ha sido el primero en completar el objetivo «Mercantilista», por lo que escribe un «7» en su hoja de Navegación y le da la vuelta a la carta.



## CÓMO GANAR LA PARTIDA

La partida finaliza después de que todos los jugadores hayan resuelto la carta de Evento «Un trono vacante», que es una carta de Evento de la Etapa V. A continuación, los jugadores puntúan sus hojas.

En cada una de sus hojas, cada jugador suma los valores de las ventajas de Puntos de victoria (✦) que ha reclamado en esa hoja y escribe el valor total encima del recuadro «Hoja». Luego, si logró completar el Objetivo de esa hoja en algún momento anterior de la partida, añade el valor que escribió encima del recuadro «Objetivo» y escribe la suma total encima de «Subtotal».



En Navegación, este jugador reclamó 19 puntos de victoria (✦). También había completado el Objetivo de Navegación, que fueron 9 puntos, por lo que su subtotal de Navegación es 28.

**Importante:** En la hoja de Industria, el jugador añade **un punto** a su subtotal por cada **dos** Mercancías (☼) reclamadas que aún tenga.

Luego, cada jugador suma los subtotales de sus hojas para determinar su puntuación final, que el Portavoz escribirá en la hoja de Mecatol Rex junto al nombre de la facción de ese jugador. Si dicho nombre no figura en la hoja, el Portavoz lo añadirá ahora, pero el jugador no obtendrá las recompensas de la posición que ocupe en ella.

¡El jugador que tenga más puntos de victoria se convertirá en el nuevo gobernante de la galaxia y ganará la partida!

En caso de empate entre los jugadores con más puntos de victoria, el jugador empatado que conserve una mayor cantidad de votos reclamados gana la partida. Si el empate persiste, los jugadores empatados forman una coalición y comparten la victoria.



# REGLAS PARA PARTIDAS DE UNO Y DOS JUGADORES

*Twilight Inscription* puede jugarse con uno o dos jugadores simulando el progreso de una facción controlada por IA.

La facción IA será representada por el lado de la hoja de Mecatol Rex que se muestra más abajo. Este lado posee seis medidores, cada uno de los cuales corresponde a una cara de un dado de Potenciación. El medidor y el medidor determinan la Fuerza y el número de votos de la IA. Los otros cuatro medidores son **MEDIDORES DE METAS** que representan los avances de la IA hacia la consecución de Objetivos y la reclamación de Mecatol Rex. En el transcurso de la partida, la IA irá avanzando en estos medidores según los resultados obtenidos en los dados de Potenciación.



Para las partidas de uno o dos jugadores, se añaden las reglas de los siguientes apartados. Todas las demás reglas del juego se seguirán aplicando excepto en lo que respecta a los cambios en la preparación de la partida y los Eventos de Consejo.

## PREPARACIÓN

La partida se prepara de la manera normal, con los siguientes cambios:

- ◆ **Preparar la hoja de Mecatol Rex:** La hoja de Mecatol Rex se coloca de forma que el lado de IA esté boca arriba. Se baraja cada mazo de Planes y cada uno de esos mazos se coloca debajo de la hoja de Mecatol Rex (en vez de una sola carta de cada mazo).
- ◆ **Determinar el vecino (solo en partidas de dos jugadores):** El Portavoz tira un dado negro. Si sale , el Portavoz será el vecino izquierdo del otro jugador de la partida. Si sale o , el Portavoz será el vecino derecho del otro jugador.
- ◆ **Elegir la dificultad:** Se elige un nivel de dificultad para la facción IA.
  - ◆ Fácil: Ningún cambio.
  - ◆ Normal: Se tacha el icono situado más a la izquierda en cada medidor de Meta. Se tacha el icono sin marcar situado más a la izquierda en las secciones de las Etapas II y III del medidor (Fuerza).
  - ◆ Difícil: Se tachan los **dos** iconos situados más a la izquierda en cada medidor de Meta. Se tacha el icono sin marcar situado más a la izquierda en las secciones de las Etapas II y III de los medidores (Fuerza) y (Votos).

## EVENTOS DE ESTRATEGIA

Después de tirar los dados durante un Evento de Estrategia, el Portavoz marca el progreso de la IA en la hoja de Mecatol Rex. Para cada dado de Potenciación, el Portavoz tacha el icono sin marcar situado más a la izquierda en el medidor que corresponda al resultado del dado.



Al obtener la cara en el dado de Potenciación verde, el Portavoz tacha el siguiente icono .

## MEDIDORES DE META

Cada medidor de Meta posee una o más metas (como un Objetivo concreto) representadas dentro del medidor. Cuando todos los iconos a la izquierda de una meta han sido tachados, la IA reclama ese Objetivo.



La IA completa el Objetivo de «Expansión».

Si la meta es un Objetivo, la IA completa ese Objetivo y le da la vuelta a la carta de Objetivo si no se había hecho ya. Si la meta es Mecatol Rex, el Portavoz escribe «Facción IA» en la posición más alta que siga vacía en la hoja de Mecatol Rex. La facción IA no obtiene nada por alcanzar metas, pero puede impedir a los jugadores recibir las mejores recompensas por esas metas. Si un jugador alcanza una meta durante la misma **ronda** que la IA, el jugador aplica el método habitual para resolver empates entre jugadores.

Si todos los iconos en un medidor de Meta quedan tachados, la IA considerará todo resultado adicional de ese tipo como si fuera el resultado que figura al final del medidor.



## EVENTOS DE GUERRA

Durante un Evento de Guerra: la Fuerza de la IA se utiliza para cada guerra en la que un jugador carezca de vecino. En las partidas de un jugador, esto significa que la Fuerza de la IA se usa para ambas guerras.

La Fuerza de la IA es igual al valor encima del icono tachado situado más a la derecha en el medidor para el Evento de Guerra indicado (por ejemplo, para el Evento de Guerra de la Etapa II, se usa la sección de la Etapa II del medidor).

Tras resolver el Evento de Guerra, se traza una línea a través de todos los iconos sin marcar en esa sección de Etapa del medidor. Esto es el equivalente a avanzar la línea de despliegue de la IA.



Para ambas guerras de la Etapa II de la IA, esta tiene cinco puntos de Fuerza.

## EVENTOS DE CONSEJO

Durante un Evento de Consejo, los jugadores reclaman votos con normalidad. Sin embargo, el proceso normal de votar un Plan se sustituye por el proceso que se explica a continuación:

- 1. Robar el primer Plan:** El Portavoz roba la primera carta del mazo de Planes para la Etapa indicada y la desliza boca arriba bajo la carta de Portavoz de manera que solo sea visible la resolución «A favor».
- 2. Robar un Plan contrario:** El Portavoz sigue robando cartas de Plan de esa Etapa hasta que robe un Plan contrario válido. Si el Plan bajo la carta de Portavoz posee un icono de estrella junto «A favor», entonces las cartas de Plan que **no** tengan ese icono serán válidas, y viceversa. El Portavoz desliza el primer Plan contrario válido bajo la carta de Portavoz de manera que solo sea visible la resolución «En contra».



- 3. Emitir los votos:** Los jugadores emiten sus votos, pero no señalan «A favor» ni «En contra». Luego, el Portavoz traza una línea a través de todos los iconos sin marcar en la correspondiente Etapa del medidor y tira un dado negro. La IA emitirá tantos votos como el número encima del icono tachado situado más a la derecha en el medidor para la correspondiente Etapa, más diversos votos adicionales según el resultado del dado: cero para , uno para y dos para .



En el Evento de Consejo de la Etapa II, la IA emite tres votos: uno del medidor y dos de la tirada de dado.

- 4. Aplicar la resolución:** Cada jugador que haya emitido **más** votos que la IA aplica la resolución que tiene el icono de estrella, que es positiva. Cada jugador que **no** haya emitido más votos que la IA debe aplicar la resolución que **no** tiene el icono de estrella, que es negativa. Las resoluciones se aplican por separado y no afectan a los demás jugadores.
- 5. Gastar los votos:** Como es habitual, cada jugador tacha tantas de sus ventajas de Voto reclamadas como la cantidad de votos que ha emitido.

## CÓMO GANAR LA PARTIDA

El jugador con la mayor cantidad de puntos de victoria ganará la partida si puntúa mejor que una «Derrota» para la dificultad elegida en el recuadro de «Rangos de uno/dos jugadores» a la derecha.

## CRÉDITOS

**Diseño y desarrollo del juego:** James Kniffen

**Desarrollo adicional:** Philip D. Henry

**Producción:** Jason Walden

**Textos de ambientación:** Dane Beltrami y Daniel Lovat Clark

**Redacción técnica:** Adam Baker

**Edición y revisión de texto:** Mark Pollard

**Traducción:** Alfred Moragas

**Revisión:** Camila Castañón Moreschi

**Coordinador de juegos de mesa:** Chris Winebrenner-Palo

**Revisión de historia de Twilight Imperium:** MJ Newman

**Revisión de sensibilidad cultural:** Los miembros del Panel de Sensibilidad Cultural de FFG

**Directora creativa de historia y ambientación:** Katrina Ostrander

**Diseño gráfico:** Christopher Hosch con Michael Silsby y Laurence Smith

**Coordinadora de diseño gráfico:** Mercedes Opheim

**Ilustración de portada:** Anders Finér

**Ilustraciones interiores:** Anders Finér, Tomasz Jedruszek, Alex Kim y Stephen Somers

**Dirección artística:** Jeff Lee Johnson

**Jefe de dirección artística:** Tony Bradt

**Especialista de controles de calidad:** Zach Tewalthomas

**Coordinadores de producción:** Justin Anger y Austin Litzler

**Director creativo visual:** Brian Schomburg

**Director principal del proyecto:** John Franz-Wichlacz

**Responsable de desarrollo del producto:** Jim Cartwright

**Diseñador ejecutivo del juego:** Nate French

**Jefe de estudio:** Chris Gerber

## PRUEBAS DE JUEGO

Alex Antosh, Rita Asangarani, Craig Bishell, Bryan Block, Frank Brooks, Michael Carney, Federico Castelo, Kara Centell-Dunk, Ryann Collins, Paul «Robofish» Couch, Aaron Creller, Samuel Devine, Ben DiFrancesco, Ricardo Basílio Donoso, Robert Evans, Tony Fanchi, Tyler Finck, Grant Flesland, Alex Garcia, Gary Garitson, Chris Haycroft, Elizabeth Hildick, Robin Hildick, Rory Hildick, Emma Hunt, Paul Klecker, Nate Koski, Billy Krueger, José Anselmo Lapini Jr., Michael Laska, Micah Leininger, Josh Massey, Travis Milam, Erik Miller, Jacob Miller, Spencer Miller, Mark Miltenburg, Roderick Mitchell Jr, Matt Murtaugh, Kandice Nelson, John Price, Jim Roberts, Bryan Robertson, Matt Ryan, Peter Schumacher, Patrick Smalley, Rodrigo Marques de Souza, Rithvik Subramanya, Anna Svítílová, Kevin Van Sloun, Sam Vaughn, Ronnie Weissbard y Kevin Wickland  
Un agradecimiento especial para todos los que han participado en las pruebas adicionales del juego.

### RANGOS DE UNO/DOS JUGADORES

Fácil Normal Difícil

Derrota	Derrota	Derrota	Desapareció en los Años Oscuros
40	Derrota	Derrota	Breve mención en la historia galáctica
60	60	Derrota	Dominio emergente
80	80	80	Potencia galáctica
-	100	100	Autoridad en auge
-	-	120	Superó a los lazax

# ACLARACIONES

Esta sección responde preguntas que pueden surgir durante una partida.

## CAPACIDADES/EFFECTOS

- ◆ Si un efecto de una carta contradice el reglamento, la carta tiene precedencia.
- ◆ Los efectos de cartas que utilizan la expresión «puede» son opcionales.
- ◆ Cuando un jugador resuelve un efecto de una carta, debe resolverlo de la forma más completa posible.
- ◆ Una capacidad que se resuelve cuando una hoja «se vuelve activa» debe resolverse antes de que se gasten recursos y ventajas.
- ◆ Una capacidad que puede afectar «cualquier» cosa (hoja, casilla, etcétera) ignora todas las restricciones normales para elegir esa cosa. También afectará solamente una de las cosas indicadas a menos que se especifique lo contrario. Por ejemplo «gasta 3  en cualquier hoja» requiere que esos tres recursos  se gasten en una única hoja, pero esa hoja podría ser una hoja inactiva.

## EVENTOS DE CONSEJO

- ◆ Si una resolución ofrece una elección al jugador que ha emitido la mayor cantidad de votos y hay varios jugadores empatados, cada uno de los jugadores empatados tira un dado negro hasta que solo uno de ellos saque un icono . Ese jugador realizará la elección.

## EXPANSIÓN

- ◆ Si un efecto de una carta indica a un jugador que construya un puerto espacial, puede tachar cualquiera de los costes de ese puerto espacial.
- ◆ El efecto de «Motivador neural» se aplica a una fila o una columna que tenga una ventaja  incluso aunque esa ventaja haya sido tachada.

## GUERRA/EVENTOS DE GUERRA

- ◆ Algunas capacidades permiten marcar nodos de anomalía. Las anomalías marcadas se suman a la Fuerza de su sección como los demás nodos.
- ◆ Una carta de Evento de Guerra provoca dos guerras (una contra el vecino izquierdo y otra contra el vecino derecho). Un efecto que se resuelve durante/después de una guerra puede resolverse para cada una de esas guerras.
- ◆ Los valores totales de Fuerza no pueden cambiarse después del paso 3 de un Evento de Guerra a menos que una capacidad lo diga explícitamente.
- ◆ Los jugadores pueden producir unidades parcialmente durante una ronda y terminar de producirlas durante otra ronda. Pueden incluso producir parcialmente varias unidades de un mismo tipo.
- ◆ Si el efecto de una carta indica a un jugador que despliegue una unidad, esa unidad se despliega en el mapa de guerra sin ser producida. Esto no cuenta contra el límite de unidades para ese tipo de unidad, y no requiere que dicho tipo de unidad esté desbloqueado.
- ◆ Las unidades deben desplegarse de manera que queden por entero dentro del mapa de guerra.

- ◆ Si una unidad no puede ser desplegada en el momento de ser producida, sigue estando producida y el jugador reclamará su ventaja .
- ◆ Cuando una capacidad otorga a un jugador un punto de Fuerza adicional para futuras guerras, se puede escribir «+1» en las casillas de Fuerza pertinentes como recordatorio. Si el jugador ya posee una bonificación allí, le suma la nueva (por ejemplo, un «+1» se convertiría en un «+2»).
- ◆ Es posible tener un valor total de puntos de victoria negativo en la hoja de Guerra al final de la partida.

## INDUSTRIA

- ◆ Los hexágonos del mapa que no contienen ninguna ventaja ni una «X» de puntos no son casillas y no pueden ser desechados ni reclamados.

## INFORMACIÓN OCULTA

- ◆ Las cartas de Reliquia son secretas mientras están en la mano de un jugador.
- ◆ Los jugadores pueden mirar las hojas de los demás excepto cuando podrían estar marcando las suyas propias. En otras palabras, los jugadores pueden mirar las hojas de los demás mientras no se está usando ningún rotulador.
- ◆ Un jugador puede esperar a declarar que ha completado un Objetivo, o que ha reclamado el sistema Mecatol Rex, hasta el final del paso actual de la ronda. De este modo, no afectará la manera en que los demás jugadores gasten sus recursos.
  - ◆ Si un jugador se olvida de declarar que ha completado un Objetivo o reclamado el sistema Mecatol Rex, puede declararlo en un momento posterior, pero se considerará como si hubiera completado ese Objetivo en ese momento posterior.

## NAVEGACIÓN

- ◆ Los jugadores pueden explorar desde sistemas explorados sin reclamar.
- ◆ Si un sistema es tachado por un efecto de una carta antes de que sea reclamado, ese sistema no podrá reclamarse.
- ◆ Un agujero de gusano no puede ser explorado más de una vez.

## VENTAJAS

- ◆ Las ventajas que tienen un contorno de guiones pueden gastarse durante el mismo paso en que fueron reclamadas.
- ◆ Los Votos () y las Mercancías () están limitados a la cantidad disponible en la hoja de Industria.

## RECURSOS

- ◆ Los jugadores no pueden optar por no gastar recursos.

## TECNOLOGÍAS

- ◆ Las Tecnologías pueden usarse durante la misma ronda en que son desbloqueadas.
- ◆ Si un efecto de una carta indica a un jugador que desbloquee una Tecnología, puede tachar cualquiera de los costes de esa Tecnología.